

Paradoxe Ideen im elementaren Bauernendspiel

von Siegfried Hornecker, sh-schach@gmx.eu

Kurzvortrag vom C-Trainer-Lehrgang in Güstrow am 8. und 9. Oktober 2016

Verwendete Tools und Materialien

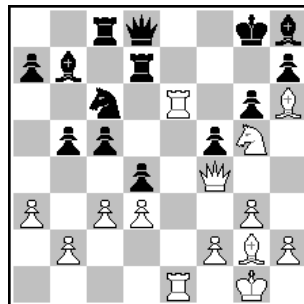
- * Schachprogramm Deep Fritz 11 (ChessBase 2008, kostenpflichtig)
- * Diagrammtool von Milan Velimirović (matplus.net 2006, Subscriberbereich)
- * Officetool WPS Writer (Kingsoft 2002-2016, Freeware)
- * Studiendatenbank hhdv (Harold van der Heijden 2015, kostenpflichtiger Download)
- * Literatur siehe Fußnoten

Einleitung

für Trainer

Nach David Friedgood und Jonathan Levitt lassen sich als Hauptmotive der Ästhetik im Schachspiel das Paradox, die Tiefe, die Geometrie, und der Spielfluss ausmachen. Diese ästhetische Klassifikation lässt sich nicht ohne Weiteres auf die praktische Partie übertragen, ist jedoch für die Beurteilung künstlicher Stellungen von Bedeutung. Diese vier Motive treten meist in verschiedenen Formen auf, so wird als Beispiel des Spielflusses ein geschmeidiges Spiel angesehen, bei dem komplizierte Nebenvarianten nicht zu berücksichtigen sind. Die Tiefe ergibt sich aus der Idee hinter einem Zug, so wird eine langfristige Planung oder auch jede andere Form einer nicht auf den ersten Blick zu sehenden Motivation angesehen. Die Geometrie befasst sich mit verschiedenen Aspekten, bei denen sowohl Eigenheiten des Schachbretts als auch die Auswirkungen des Figurenspiels untereinander bedeutend sein können.¹

Hier sollen paradoxe Aufgaben vorgestellt werden, diese werden so beschrieben, dass der Ersteindruck der ist, dass so etwas nicht funktionieren kann, dass es ein geradezu widersinniger Zug sein muss. Dies kann, muss aber nicht, mit Tiefe Hand in Hand gehen.² So wird ein Zug, der die Dame im Wirkungsbereich mehrerer Steine opfert, aber dessen Motivation leicht erkennbar ist, als paradox, nicht aber als tief angesehen, wie das folgende Beispiel zeigen soll.³



R. Meier - S. Müller

Schweiz 1994

Weiß am Zug

Weiß am Zug nutzte die Schwäche der achten Reihe mit dem Hammerzug **1.Dc7!!** aus, nach dem die ungedeckte Dame paradoxerweise von allen drei schwarzen Schwerfiguren geschlagen werden kann, jedoch bei kurzer Betrachtung die Idee des Mattbildes sowohl auf der Schräge d5-g8 als auch auf der schwarzen Grundreihe jeden Schlagzug vermiest. Es tut der Stellung keinen Abbruch, dass das noch paradoxere **1.Ld5!!** noch stärker war und zum sofortigen schwarzen Zusammenbruch geführt hätte, da hier nach **1.-T:d5 2.Dc7!!** die siebte Reihe freigelegt wäre, um Matt auf f7 und h7 zu drohen. Also bliebe nur **2.-Td7! 3.D:c8!** und der Kampf ist vorbei. Die Partie endete schnell: **1.-Td:c7 2.Te8+ 1-0**

¹ Jonathan Levitt & David Friedgood: *Secrets of Spectacular Chess*. 2nd edition, Everyman Chess 2008, S. 48-49.

² Jonathan Levitt & David Friedgood: *Secrets of Spectacular Chess*. 2nd edition, Everyman Chess 2008, S. 48

³ Jonathan Levitt & David Friedgood: *Secrets of Spectacular Chess*. 2nd edition, Everyman Chess 2008, S. 40

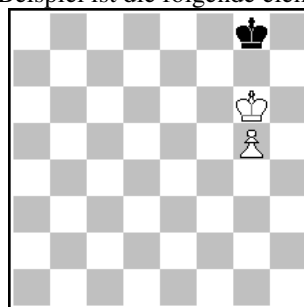
Levitt führt aus eigener Lehrerfahrung an, dass das Schachspiel besonders zur Förderung von Kindern geeignet sei, da es logisches Denken und langfristige Planungen lehre, darüberhinaus auch einen Lerneffekt durch das Feedback bei Partien habe. Schachrätsel seien geeignet, um die Aufmerksamkeit der Schüler zu erhalten und mit überraschenden Lösungen die Vorstellungskraft anzuregen. Schachaufgaben hielten insofern auch einen praktischen Wert, da durch die ungewöhnlichen Lösungen eine unkonventionelle Betrachtungsweise gefördert werde. Der ästhetische Wert der Aufgaben diene schließlich dem Genuss der Betrachtet.⁴ Bereits 1986 war die positive Einwirkung des Schachspiels bei Kindern auch in Deutschland zumindest Fachautoren bekannt.⁵ Bereits in der Frühzeit des modernen Schachs wurden dabei ästhetische Aspekte hervorgehoben, so findet sich bereits vor einem halben Jahrtausend eine fünfzügige Kombination bei Lucena, in der Weiß die Dame opfert, um mit dem letzten Springer den mit Dame, zwei Türmen und zwei Bauern materiell überlegenen Schwarzen mattzusetzen, die als "ersticktes Matt" zu einer Standardkombination wurde. Bis zur Mitte des 18. Jahrhunderts war dann auch die praktische Partie von wilden Opfern geprägt, erst der Musiker Philidor leitete 1747 durch seinen Sieg gegen den Mansubenauteur Stamma einen positionellen Stil ein. Das moderne Schach freilich war da schon zweieinhalb Jahrhunderte alt.⁶ Dass jedoch auch später die Ästhetik gerade auch durch das Paradoxe im Schach einen hohen Stellenwert hat, beweisen nach meiner Ansicht das Steinitz-Gambit, eine Variante des Königsgambits, in der Weiß auf die Rochade verzichtet, um im vierten oder fünften Zug den König nach e2 und womöglich gar noch nach d3 zu bringen, sowie das niemals enden wollende Interesse an Kampfpartien mit Opfern oder gar materiellen Zugewinnen des Gegners, wie nicht nur Kasparows spektakulärer Opferangriff gegen Wesselin Topalow in Wijk aan Zee 1999 (Perle von Wijk, Kasparov's Immortal) und der kompromisslose Flügelkampf von Carlsen gegen Anand in der 9. WM-Partie 2013. Alle Brücken anzündend spielte Carlsen eine Kombination, die es dem Gegner erlaubte, eine zweite Dame zu holen, und Anand griff leider in einem seltenen Moment eines schachpsychologischen Komplettaussetzers fehl, anstatt bei korrektem Spiel einen fantastischen und für beide Seiten aussichtsreichen Kampf aufrechtzuerhalten, der wohl unentschieden ausgegangen wäre, um als eine der wenigen Remispartien in das klassische Partiererbe einzugehen.

In diesem Sinne wünsche ich, dass die vorliegenden Stellungen vielleicht die erste bewusste, aber keinesfalls die letzte Reise für die Schüler in das unendliche Reich paradoxen Schachs sein werden, denn es gibt immer wieder Neues zu entdecken, und wenn man dann denkt, alles gesehen zu haben, kommt wieder eine unglaublich spannende Partie mit ungewöhnlichen, unausgeglichene Materialverhältnissen, mit Opfern und Zugeständnissen im positionellen Bereich, und das nicht nur wie hier angeführt vom Weltmeister...

Fünf paradoxe Bauernendspiele

Als sicher erscheinende Grundregeln können im Schach niemals allgemeingültig sein, und selbst in den am einfachsten erscheinenden Bauernendspielen können sich Ideen verstecken, in denen der nach klassischen Denkmustern richtige Zug der falsche und der nach klassischen Denkmustern falsche Zug der richtige für eine konkrete Situation darstellt. Insofern können die folgenden Stellungen, eventuell mit einigen Änderungen, als Anregung für eine Trainingsstunde dienen.

Das wohl einfachste Beispiel ist die folgende elementare Bauernübung.⁷



⁴ Jonathan Levitt & David Friedgood: *Secrets of Spectacular Chess*. 2nd edition, Everyman Chess 2008, S. 23-25

⁵ Rolf Voland: *Schach ernst und heiter*. 4. Auflage. Verlag Tribüne Berlin 1986, S. 5

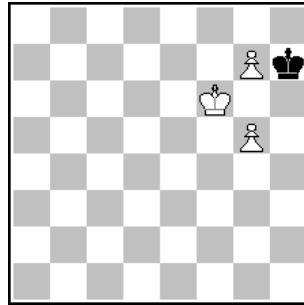
⁶ Rolf Voland: *Schach ernst und heiter*. 4. Auflage. Verlag Tribüne Berlin 1986, S. 49-52

⁷ Möglicherweise zuerst gezeigt von Giambattista Lolli, *Osservazioni Teorico-Practiche* 1763

Schwarz am Zug würde elementar verlieren, doch die Situation mit Weiß am Zug bedarf präziser Behandlung. Weiß kann mit 1.Kf6?! einen Gewinnversuch starten, der jedoch durch 1.-Kh7! 2.Kf7 Kh8 mit dem Pattwitz 3.g6?? entkräftigt wird. Daher geschieht besser 3.Kg6, und nach 3.-Kg8 ist wieder die Ausgangsstellung erreicht. Um zu gewinnen, muss der weiße König paradoxerweise nicht in die Brettmitte, sondern an den Rand marschieren. Die analoge Verteidigung scheitert dann daran, dass die e-Linie betreten werden kann, dies ist fachsprachlich als ASymmetrie bekannt.⁸

1.Kh6! Kh8 2.g6 oder 1.-Kf7 2.Kh7 Kf8 3.g6 ohne Patt.

Das folgende Beispiel ist ebenso kurz und hat trotz ähnlicher Stellung ein materielles statt positionelles Paradoxon.⁹

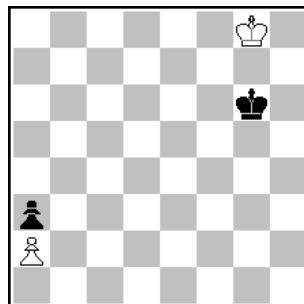


Die Stellung ist von Patts übersät. Schwarz am Zug würde remisieren, da 1.-Kg8 2.g6 oder 2.Kg6 pattsetzen, sonst aber der Bg7 verlorengelht, wonach die Stellung unentschieden ist. Weiß am Zug kann mit 1.g6+? Kg8 dieselbe ungünstige Situation herbeiführen oder mit 1.Kf7? pattsetzen. Wie aber soll man dann den vorgerückten Bauern retten? Wenn beide offensichtlichen Möglichkeiten scheitern, hilft manchmal eine unvorhergesehene dritte Option.

1.g8D+!! K:g8 2.Kg6

Nun wird klar: Nicht Bg7, sondern Bg5 ist der Garant für den Sieg. Paradoxerweise opfert Weiß den Bauern, der weit vorgerückt ist. Ebenso interessant ist auch, dass sich die Position vom Patt mit Schwarz am Zug nur dadurch unterscheidet, dass Bg7 vom Brett verschwunden ist. Der Bauer war hier also schädlich und bei geringem Material musste Weiß ihn opfern, weil er zu mächtig war.

Das nächste Beispiel basiert auf gleich zwei paradoxen Ideen.¹⁰



Weiß zieht und hält remis

Die Stellung hat Elemente des Zugzwangs, da mit Schwarz am Zug das Unentschieden leicht zu erreichen wäre. Schwarz besitzt jedoch die Opposition, und kann diese nach 1.Kf8? Kf6 2.Kg8 Ke5 3.Kf7 Kd4 4.Ke6 Kc3 5.Kd5 Kb2 6.Kc4 K:a2 7.Kc3 Kb1 8.Kb3 a2 gewinnbringend umsetzen. Aber was gibt es denn sonst?

1.Kh8!!

⁸ Michael Schlosser & Martin Minski: *ASymmetrie*. udo degener verlag, Potsdam 2013

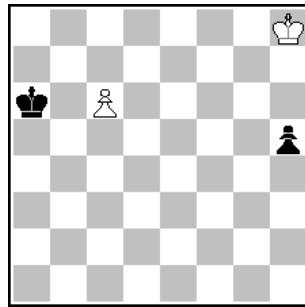
⁹ Ende einer (vorher inkorrekten) Studie von Chapais, *Essais-analytiques sur les Échecs-64* 1780 (gespiegelt)

¹⁰ Studie von Franz Sackmann, *Deutsche Schachblätter* 1924

Der weiße König entfernt sich vom Kampfschauplatz und nutzt dabei die Besonderheiten der Schachbrettgeometrie aus, auf die wir im nächsten Beispiel zurückkommen. Der schwarze König braucht von g6 nach a2 sechs Züge, davon zwei, bei denen er nicht die Reihe wechseln muss. Diese beiden Züge nutzt Weiß, um auf die gleiche Reihe zu kommen, entweder wie in der Lösung auf der sechsten und zweiten Reihe jeweils einmal, oder bei 1.-Kf5 usw. auf der zweiten Reihe zweimal. Zunächst läuft die Verfolgungsjagd im Springerabstand.

1.-Kf6 2.Kh7! Ke5 3.Kg6 Kd4 4.Kf5 Kc3 5.Ke4 Kb2 6.Kd3 K:a2 7.Kc2!

Das zweite Tempo ist gewonnen, die Partie ist remis. Noch mehr wird dieses Motiv in der folgenden Aufgabe betont.¹¹



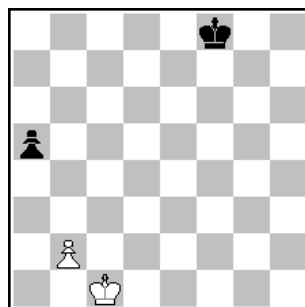
Weiß zieht und hält remis

Der weiße Bauer wird einfach durch den schwarzen König aufgehalten. Der schwarze Bauer ist dem weißen König weit entronnen. Wie soll Weiß denn das Unentschieden erreichen, wenn nur noch ein Wunder helfen kann? Nun, jenes Wunder gibt es, es ist die seltsame Eigenheit der Schachbrettgeometrie, dass die Diagonale die gleiche Länge wie die Gerade hat. Der weiße König muss nicht gerade zum eigenen Bauern oder dem gegnerischen Bauern hinterherhecheln, er kann auf gleicher Strecke beides zusammen tun.

1.Kg7!! h4 2.Kf6!! Kb6 3.Ke5!! h3 4.Kd6 h2 5.c7 Kb7 6.Kd7 und es ist vollbracht!

Niemand kann zweien Herren dienen, außer in der wunderbaren Welt des Schachs. Der Eindruck, den diese völlig unmöglich scheinende Aufgabe machte, zeigt sich wohl auch daran, dass nach ihrem Autor diese paradoxe Idee benannt wurde, mit dem König auf dem (Nicht-)Umweg über die Schräge zwei Ideen gleichzeitig zu verfolgen: Réti-Manöver.

Doch kann man dies noch toppen? Vielleicht, wenn der Zug, der sich vom Ziel entfernt ohne Druck durch den gegnerischen König deutlich schneller ist als der Zug vorwärts. So etwas kann es nicht geben?¹²



Weiß zieht und gewinnt

¹¹ Nach neuen Forschungen ist diese Aufgabe von Richard Réti zuerst in *Deutsch-Österreichische Tageszeitung* am 11. September 1921 erschienen, wurde danach, auch in Versionen, mehrfach nachgedruckt, so auch in den damals weitgelesenen *Kagan's Neueste Schachnachrichten* April/Juni 1922, und schließlich weltberühmt.

¹² Die ursprüngliche Idee stammt von F. Cassidy, *The Chess Monthly*, März 1884, die Fassung hier hat einen zusätzlichen Zug aus dem Ende einer Studie von Alexei Troitzki, *Trudovaia Pravda*, 2. Dezember 1924.

Wo ist das Problem? Wir holen doch einfach den Bauern auf a5 ab und marschieren mit unserem Bauern durch?

1.Kc2! a4!

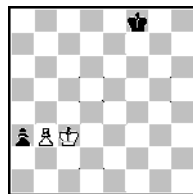
Anstatt seinen König dem Geschehen näherzubringen, bewegt Schwarz seinen Bauern, also sollte es ein Tempo weniger dauern, ihn zu erobern? Und tatsächlich, mit 2.Kc3? Ke7? 3.Kb4 gewinnt Weiß ohne weitere Umstände, aber Schwarz hat die geniale Falle 2.Kc3? a3!! vorbereitet. Da 3.Kb3 a:b2 ganz ausscheidet, bleibt noch 4.b4 Ke7 5.Kb3 Kd6 6.K:a3 Kc5 7.Ka4 Kb6! mit leichtem Remis oder 4.b3 (siehe Hilfsdiagramm links) 4.-Ke7 und der eigene Bauer steht Weiß im Weg: 5.Kc2 Kd6 6.Kb1 Kc5 7.Ka2 Kb4 und der Sieg ist vergeben.

Die letzte Variante zeigt eine Möglichkeit, mit einem paradoxen Zug zwei Tempi zu sparen:

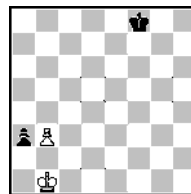
2.Kb1!!

Der König bleibt nahe genug am gegnerischen Bauern, dass Schwarz aussichtslos steht, wenn er den König heranzieht: 2.-Ke7 3.Ka2 Kd6 4.Ka3 Kc5 5.K:a4 gewinnt einfach.

2.-a3! 3.b3!



3.b3, Variante 2.Kc3?



3.b3, Variante 2.Kb1!!

3.-Ke7 4.Ka2 Kd6 5.K:a3 Kc5 6.Ka4 Kb6 7.Kb4 mit Gewinn

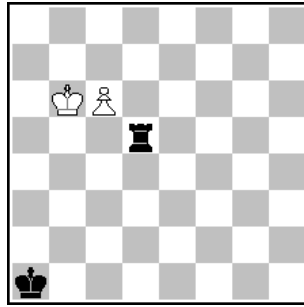
Es zeigt sich, wie auch im Hilfsdiagramm dargestellt, dass paradoxe Züge nicht die Schachregeln außer Kraft setzen, dass paradoxe Ideen nicht dem inneren Wesen des Schachspiels widersprechen, sondern im Gegensatz die Eigenheiten, die verborgenen Gesetzmäßigkeiten aufdecken und sich zunutze machen. Nur auf den ersten Blick wirken die Ideen unmöglich, bei genauerem Studium ergeben sich die unwahrscheinlichen Begründungen doch immer zwangsläufig, sodass klar wird, dass es sich nicht um Ausnahmen von der Regel handelt, sondern vielmehr die Ausnahme selbst eine eigene innere Regel ist.

Bonuskapitel: Zwei paradoxe Züge

Wie tief und unergründlich das Schachspiel sein kann, zeigt sich an der folgenden Aufgabe, deren Umstände wortwörtlich Bücher füllen kann. An dieser Stelle kann daher nur eine Zusammenfassung der Ereignisse gegeben werden. In einer Partie zwischen den Spielern Fenton und Potter 1875 kam ein interessantes Turmmanöver in einem Endspiel zustande, das 20 Jahre später nach dem Tod Potters von dem Glasgower Schachkolumnenbetreiber Georges Emile Barbier fehlerhaft rekonstruiert wurde. Beim Herumspielen mit der fehlerhaften Stellung fand Barbier schließlich eine Pattmöglichkeit, die er als Studie kurz nach dem Nachruf auf Potter, in dem er ursprünglich die Endspielrekonstruktion gezeigt hatte, veröffentlichte. Ein spanischer Geistlicher las die Kolumne, löste die Aufgabe und legte sie beiseite, um sie schließlich später erneut zu lösen. Dabei stellte er erstaunt fest, dass Weiß mit einem völlig unglaublichen Zug gewinnen konnte. Freilich war jener Geistliche ein gewitzter Löser, der Insidern bekannt war, doch mit ein, zwei Zügen sicherte er sich seinen Platz in der Schachgeschichte.

Oder, wie es einst (von Grondijs?) sinngemäß gesagt wurde: Die Stellung wäre früher oder später gefunden worden, aber die Umstände des Fundes machen sie zu einem der größten Mysterien der Schachgeschichte.

Im Folgenden ist eine verbesserte Version aus *Bohemia* am 30. März 1902 wiedergegeben,



G. E. Barbier & F. Saavedra
 Weekly Citizen (Glasgow), 4./18. Mai 1895 (version)
 Weiß zieht und gewinnt

1.c7

Natürlich scheint die Umwandlung nicht zu verhindern, aber Schwarz kann noch lästige Schachs geben. Zu beachten ist, dass die Stellung mit Kb1 statt Ka1 unentschieden wäre, eine einfache Methode wäre dann 1.-Td2, um nach der Umwandlung Dauerschach zu bieten, aber auch die Seitwärtsschachs funktionieren.

1.-Td6+

Im Text sind die Seitwärtsschachs das einzige sinnvolle Gegenspiel von Schwarz. Weiß muss genau aussuchen, wohin er geht, da 2.Kc5? Td1 nur remis wäre, da die sofortige Umwandlung wegen 3.c8D? Tc1+ gar verlieren würde.

2.Kb5! Td5+ 3.Kb4 Td4+ 4.Kb3

Es tut der Schönheit der Studie keinen Abbruch, dass hier auch 4.Kc3 Td1 möglich wäre.

4.-Td3+ 5.Kc2

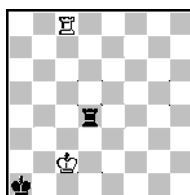
Der weiße König hat ein sicheres Feld gefunden, doch nun tritt die ursprüngliche Idee zutage. Schwarz hat eine Pattverteidigung, die offenbar remisiert.

5.-Td4!!

Und hier brach Barbier mit 6.c8D Tc4+ 7.D:c4 patt die Berechnungen ab. Denn was gibt es sonst? 6.Kc3 Td1 wiederholt nur die Züge, und alles andere ist auch unentschieden. Mitte Mai 1895 befand sich Barbier im Schachklub in Glasgow, der bereits als Löser bekannte Spanier Saavedra besuchte ebenfalls den Verein, auch mehrere Augenzeugen waren anwesend, als Saavedra das Unglaubliche enthüllte. Die Stellung war gewonnen. Am 18. Mai wurde die ursprüngliche Stellung mit der Gewinnforderung nochmals abgedruckt, eine Woche später erschien die Lösung, die sich von der ursprünglichen in einem kleinen, aber wesentlichen Detail unterscheidet...

6.c8T!!

Auf dem Brett herrscht völliges materielles Gleichgewicht. Der Bauer verwandelt sich nicht in eine Dame, sondern in einen Turm. Und nun muss Schwarz nur noch das Matt abwehren und hat eine Remisstellung, die selbst ein Anfänger nicht mehr verlieren sollte.

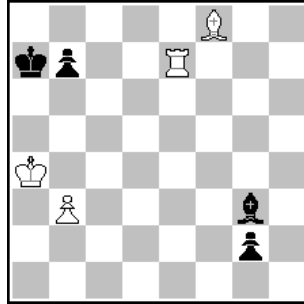


„völliges materielles Gleichgewicht
 [...] nur noch das Matt abwehren“

6.-Ta4 7.Kb3!

Und da liegt der Hund begraben! Das Matt ist nur noch unter Turmverlust abzuwehren. Hätte Saavedra nicht den Schluss gefunden, wäre die Aufgabe wohl unbeachtet geblieben, und vielleicht wäre der überraschende Schluss erst Jahrzehnte später entdeckt worden, spätestens aber im Computerzeitalter beim Abgleich aller Studien mit Endspieldatenbanken...

Auch ich wage mich gelegentlich in die Welt der Endspielstudien, so auch mit folgender Aufgabe.



Siegfried Hornecker & Martin Minski
Schach 10/2016
Weiß zieht und gewinnt

Weiß möchte den schwarzen Bauern auf g2 aufhalten oder nach der Umwandlung erobern, wobei maximal der Läufer für den Bauern gegeben werden darf. Zweckdienlich scheint 1.Lh6?, aber nach 1.-Lf2! muss der Turm für den Bauern gegeben werden. Die einzige Idee ist ein Schach auf c5, aber weder c7 noch e5 können vom weißen Turm betreten werden. Erlösung bringt ein Sperrzug.

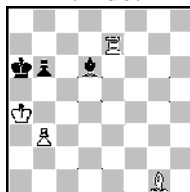
1.Te3! g1D!

Die Umwandlung ist die einzige Verteidigung, da etwa 1.-Lh2 2.Lc5+ b6 3.Te7+ Ka6 4.Te6 nicht empfehlenswert ist.

2.Lc5+ b6 3.Te7+ Ka6 4.L:g1

Der Bauer ist erobert, alles scheint leicht gewonnen, doch Schwarz hat eine fiese Falle aufgestellt.

4.-Ld6!



Es droht nicht nur der Turmgewinn, sondern auch 5.-b5 matt. Der schwarze Läufer beschränkt zum zweiten Mal den weißen Turm so sehr in seiner Bewegung, dass er kein brauchbares Feld hat.

Andererseits reicht auch das kühne 5.L:b6 nicht aus, da das Endspiel nach 5.-L:e7 unentschieden ausgehen wird. Und wie in jedem vorherigen Beispiel gibt es doch gar nichts Anderes... außer den paradoxen Lösungszug

5.Lc5!!

mit Deckung des Turms, sodass 5.-L:e7 6.L:e7 leicht gewonnen ist. Da aber auch 5.-b:c5 6.Te6 schnell verliert, ist die zähste Möglichkeit, den Läufer mit dem Läufer zu schlagen.

5.-L:c5 6.Te6 gewinnt

Weiß wird in der Folge den Bauern nach b5 bringen, den König nach c6 und mit T:b6 abschließen.